



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

TAMAN SEPEDA

**SEBAGAI PENINGKAT INDEKS KEBAHAGIAAN MASYARAKAT KOTA
BENGKULU**

LEDI YULIAWATI PERTIWI
3213100011

DOSEN PEMBIMBING:
ANGGER SUKMA M., ST., MT.

PROGRAM SARJANA
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2017



LAPORAN TUGAS AKHIR - RA.141581

TAMAN SEPEDA

**SEBAGAI PENINGKAT INDEKS KEBAHAGIAAN MASYARAKAT KOTA
BENGKULU**

**LEDI YULIAWATI PERTIWI
3213100011**

**DOSEN PEMBIMBING:
ANGGER SUKMA M., ST., MT.**

**PROGRAM SARJANA
DEPARTEMEN ARSITEKTUR
FAKULTAS TEKNIK SIPIL DAN PERENCANAAN
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2017**



FINAL PROJECT REPORT - RA.141581

BICYCLE PARK

AS ENHANCEMENT OF HAPPY CITY INDEX IN BENGKULU CITY

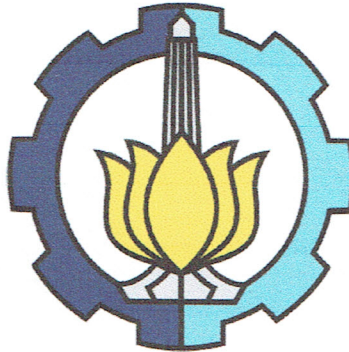
LEDI YULIAWATI PERTIWI
3213100011

TUTOR :
ANGGER SUKMA M., ST., MT.

UNDERGRADUATE PROGRAM
DEPARTEMENT OF ARCHITECTURE
FACULTY OF CIVIL ENGINEERING AND PLANNING
INSTITUT TEKNOLOGI SEPULUH NOPEMBER
SURABAYA
2017

LEMBAR PENGESAHAN

TAMAN SEPEDA SEBAGAI PENINGKAT INDEKS KEBAHAGIAAN MASYARAKAT KOTA BENGKULU



Disusun oleh :

LEDI YULIAWATI PERTIWI

NRP : 3213100011


Telah dipertahankan dan diterima
oleh Tim penguji Tugas Akhir RA.141581
Departemen Arsitektur FTSP-ITS pada tanggal 14 Juni 2017
Nilai : AB

Mengetahui

Pembimbing


Angger Sukma M., ST., MT.
NIP. 198203022008121002

Kaprodi Sarjana


Defry Agatha Ardianta, ST., MT.
NIP. 198008252006041004



LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini,

N a m a : Ledi Yuliawati Pertiwi

N R P : 3213100011

Judul Tugas Akhir : Taman Sepeda Sebagai Peningkat Indeks Kebahagiaan Masyarakat Kota Bengkulu

Periode : Semester Gasal/Genap Tahun 2016 / 2017.

Dengan ini menyatakan bahwa Tugas Akhir yang saya buat adalah hasil karya saya sendiri dan benar-benar dikerjakan sendiri (asli/orisinal), bukan merupakan hasil jiplakan dari karya orang lain. Apabila saya melakukan penjiplakan terhadap karya mahasiswa/orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang akan dijatuhkan oleh pihak Departemen Arsitektur FTSP - ITS.

Demikian Surat Pernyataan ini saya buat dengan kesadaran yang penuh dan akan digunakan sebagai persyaratan untuk menyelesaikan Tugas Akhir RA.141581

Surabaya, 14 Juni 2017

Yang membuat pernyataan



Ledi Yuliawati Pertiwi

NRP.3213100047

ABSTRAK
TAMAN SEPEDA
SEBAGAI PENINGKAT INDEKS KEBAHAGIAAN MASYARAKAT KOTA
BENGKULU

Oleh

Ledi Yuliawati Pertiwi

NRP : 3213100011

Kota Bengkulu merupakan kota yang sedang berkembang dalam segi apapun salah satunya arsitektur. Mengangkat permasalahan mengenai indeks kebahagiaan masyarakat kota kini menjadi salah satu faktor yang menjadi acuan untuk menentukan perkembangan suatu daerah. Dalam sebuah buku *Happy City*, yang ditulis oleh penulis Canada bernama Charles Montgomery, membahas berbagai macam masalah di perkotaan dan cara untuk mengatasinya. Salah satu cara untuk meningkatkan indeks kebahagiaan masyarakat adalah dengan membangun sebuah ruang publik.

Ruang publik yang di desain harus sesuai dengan kebutuhan yang ada di daerah tersebut. Penulis melakukan survey untuk menentukan ruang publik yang sesuai dengan masyarakat di daerah tersebut. Survey menunjukkan hasil bahwa kegiatan bersepeda merupakan kegiatan yang sering dilakukan oleh masyarakat kota Bengkulu, namun sangat di sayangkan belum adanya tempat untuk melakukan kegiatan tersebut dengan aman dan nyaman. Masyarakat kebanyakan menggunakan jalan raya sebagai jalur mereka bersepeda. Penggunaan jalan raya sebagai jalur untuk bersepeda merupakan penyalah gunaan fungsi karena dapat membahayakan keselamatan serta mengganggu kenyamanan pengendara sepeda. Hal ini yang mendasari penulis dalam menentukan objek yang akan dirancang. Pendekatan desain *public space* oleh Stephen Carr mengarah untuk menggunakan metode superimposisi. Pada metode superimposisi dilakukan penggabungan layer dari titik, garis dan bidang. Akses visual dan pergerakan nantinya akan menjadi salah satu penentu dalam konsep desain.

Kata Kunci : Kota Bengkulu, Ruang Publik, Indeks Kebahagiaan, Bersepeda

ABSTRACT
BICYCLE PARK
AS ENHANCEMENT OF HAPPY CITY INDEX IN BENGKULU CITY

by
Ledi Yuliawati Pertiwi
NRP : 3213100011

Bengkulu city is a developing city in terms of any one of them is architecture. Talking about the issue of the Happy City index of urban society is now one of the factors that become the reference for determining the development of a region. In a *Happy City* book, written by a Canadian author named Charles Montgomery, discusses a wide variety of urban issues and ways to solve them. One of the way to improve the Happy City index is to build a public space.

The designated public spaces must match the needs of the area. The author conducted a survey to determine the appropriate public spaces with the community in that area. Survey shows the results is that cycling activities is an activity that is often done by the people of Bengkulu city, but unfortunately there is no place to accomodate these activities safely and comfortably. Most people use the highway as their biking path. The use of highways as a cycling lane is wrong because it can dangerous dan not safe at all. This is the reason for author underlying author in determining the object to be designed. The approach of public space design by Stephen Carr leads to using the superimposition method. In superimposition method is done merging layer of point, line and surface. Visual access and movement will be one of the determinants in the design concept.

Keyword : Bengkulu City, Public Space, Happy City Index, Cycling

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PERNYATAAN

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	iv
DAFTAR TABEL	v

BAB I PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang	1
I.2 Isu dan Konteks Desain	1
I.3 Kriteria Desain	3

BAB II PROGRAM DESAIN

II.1 Deskripsi Tapak	5
II.2 Rekapitulasi Program Ruang	7

BAB III PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

III.1 Pendekatan Desain	9
III.2 Metoda Desain	10

BAB IV KONSEP DESAIN

IV.1 Eksplorasi Formal	11
IV.2 Eksplorasi Teknis	12

BAB V DESAIN

V.1 Eksplorasi Formal	15
V.2 Eksplorasi Teknis	23

BAB VI KESIMPULAN	25
-------------------------	----

DAFTAR PUSTAKA	28
----------------------	----

DAFTAR GAMBAR

Gambar I.1	Happy City Book by Charles Montgomery _____	1
Gambar I.2	Aktivitas bersepeda di kota Bengkulu _____	3
Gambar I.3	Aktivitas bersepeda di kota Bengkulu _____	3
Gambar II.1	Lokasi site Jl. Samudra _____	5
Gambar II.2	Peta peruntukan kota Bengkulu _____	5
Gambar II.3	Dokumentasi kondisi site eksisting _____	5
Gambar III.1	Public Space book by Stephen Carr _____	9
Gambar III.2	Pengaplikasian metode desain _____	10
Gambar IV.1	Konsep fasad _____	11
Gambar IV.2	Konsep fasad dari dalam bangunan _____	11
Gambar IV.3	Konsep jalur sepeda _____	11
Gambar IV.4	Desain ramp utama _____	11
Gambar IV.5	Desain area bermain sepeda santai _____	11
Gambar IV.6	Desain arena sepeda offroad dan ramp utama _____	12
Gambar IV.7	Sistem struktur _____	12
Gambar IV.8	Sistem air hujan _____	13
Gambar V.1	Site plan _____	15
Gambar V.2	Tampak utara dan selatan _____	16
Gambar V.3	Denah _____	17
Gambar V.4	Potongan _____	18
Gambar V.5	Tempat duduk pengunjung _____	19
Gambar V.6	View dari tempat duduk pengunjung _____	19
Gambar V.7	View area menuju ramp _____	20
Gambar V.8	Area sepeda santai dan entrance _____	20
Gambar V.9	View dari pedestrian way _____	21
Gambar V.10	Pintu masuk 1 _____	21
Gambar V.11	Pintu masuk 2 _____	22
Gambar V.12	Detail interior rental sepeda dan bengkel _____	22
Gambar V.13	Skema utilitas a _____	23
Gambar V.14	Skema utilitas b _____	23

DAFTAR TABEL

Tabel I.1	Kriteria Desain _____	3
Tabel II.1	Fasilitas utama_____	7
Tabel II.2	Fasilitas pendukung_____	7
Tabel II.3	Foodcourt _____	8

BAB I

PENDAHULUAN

I1 Latar Belakang



Gambar I.1 Happy City Book by Charles Montgomery

"What are cities for?" (untuk apa kota ada?) dan "Who owns them?" (siapa yang memiliki kota?), adalah dua dari pertanyaan yang diajukan oleh pemenang penghargaan jurnalis

Charles Montgomery dalam bukunya, *Happy City*. Charles Montgomery adalah seorang jurnalis asal Canada yang sangat suka melakukan eksperimen mengenai kehidupan perkotaan bersama rekan-rekannya yakni psikologi, ahli saraf, pegawai kesehatan masyarakat, arsitek, perencana tata kota dan pengamat perilaku ekonomi. Sesuai judul bukunya, Montgomery mengikat dua pertanyaan tersebut dengan isu kebahagiaan pada kota. Jika mengejar kebahagiaan adalah sesuatu yang penting bagi kita, cara kita membangun dan hidup di kota-kota kita harus mencerminkan ide kita tentang apa kebahagiaan itu.

Indeks kebahagiaan kini telah menjadi salah satu faktor yang dijadikan acuan untuk menentukan berkembang atau maju suatu negara. Apabila biasanya

suatu kemajuan pembangunan hanya diukur melalui indikator ekonomi yang bersifat obyektif, kini indeks kebahagiaan yang bersifat lebih subyektif dijadikan pelengkap untuk mengukur tingkat kesejahteraan masyarakat. Kebahagiaan merupakan suatu hal yang dirasakan secara berbeda oleh setiap orang, sehingga kebahagiaan merupakan hal yang subyektif.

I2 Isu dan Konteks Desain

I.2.1 Isu

- *Transforming life through urban design*

"We might not be able to fix the economy. We might not be able to make everyone as rich as Americans. But we can design the city to give people dignity, to make them feel rich. The city can make them happier." - Enrique Penalosa.

Mengutip dari pernyataan tersebut, Enrique Penalosa, adalah seorang Walikota kota Bogota. Kota Bogota merupakan kota yang mempunyai reputasi dengan tingkat penculikan dan pembunuhan yang tinggi. Namun Penalosa berhasil meningkatkan kualitas kehidupan masyarakat mereka dengan membangun kota dengan pemikiran bahwa manusia harus bisa merasa 'bebas' ketika berada di kota. Penalosa

membangun ratusan mil jalur sepeda, jalur pejalan kaki, taman-taman dan plaza yang luas. Mengembangkan sistem *busway* dengan tujuan untuk menekan kemacetan. Perubahan yang dilakukan olehnya menghasilkan kebaikan baik dari segi kualitas hidup masyarakatnya dan tingkat ekonomi kota Bogota.

Dalam mencapai kota yang sejahtera dan bahagia, ada berbagai macam usaha. Baik dari segi ekonomi, politik, dan lain-lain, salah satunya adalah arsitektur. Dalam buku *Happy City* dikatakan bahwa salah satu usaha pemerintah yang dapat membuat warganya merasa bahagia adalah melalui **ruang publik**.

- Ruang Publik di Kota Bengkulu

Kota Bengkulu merupakan salah satu kota yang sedang tumbuh dan berkembang dalam segi apapun, salah satunya arsitektur. Di kota Bengkulu masih minim jumlah tersedianya ruang publik.

Mengingat pentingnya keberadaan ruang publik ini, pemerintah pun, melalui Undang-Undang No. 26 Tahun 2007 tentang Penataan Ruang, menyatakan bahwa penataan ruang kota harus menyediakan ruang terbuka hijau dan ruang terbuka non hijau. Ruang terbuka hijau terdiri dari ruang terbuka hijau publik, dan ruang terbuka hijau

privat. Proporsi ruang terbuka hijau pada wilayah kota paling sedikit 30% dari luas wilayah kota, dan proporsi ruang terbuka hijau publik pada wilayah kota paling sedikit 20% dari luas wilayah kota. Mengingat ketentuan ini, sangatlah penting bagi pemerintah untuk menjalankan perannya dalam menyediakan ruang terbuka, hijau dan non hijau, yang asri dan nyaman bagi masyarakat.

I.2.2 Konteks

Untuk memberikan batasan akan apa yang di rancang maka dibutuhkan konteks. Untuk kasus ini penulis memilih lokasi sebagai batasan. Lokasi yang di pilih adalah kota Bengkulu. Untuk menentukan ruang publik yang cocok untuk daerah tersebut maka penulis melakukan survey aktivitas yang sering dilakukan oleh masyarakat setempat.

Setelah penulis melakukan pengamatan maka dihasilkan kesimpulan bahwa aktivitas yang sering banyak atau intensitasnya lebih banyak di lakukan oleh masyarakat kota Bengkulu adalah menggunakan sepeda, baik untuk berolahraga maupun sebagai kendaraan untuk menuju tempat kerja atau sekolah. Karena Bengkulu merupakan kota kecil dengan tingkat kepadatan yang tidak terlalu tinggi maka masih banyak pengguna sepeda di sana namun tidak

ada wadah untuk menampung aktivitas tersebut.

I3 Kriteria Desain

Kriteria Desain
Objek arsitektural dapat memaksimalkan objek wisata kota yaitu pantai Panjang sebagai pusat <i>view</i> untuk menarik pengunjung
Objek arsitektural dapat digunakan oleh segala kalangan sosial
Objek arsitektural menjadi wadah yang dapat memenuhi kebutuhan masyarakat di daerah tersebut.

Tabel I.1 Kriteria desain



Gambar I.2 Aktivitas bersepeda di kota Bengkulu



Gambar I.3 Aktivitas bersepeda di kota Bengkulu

(halaman ini sengaja dikosongkan)

BAB II

PROGRAM DESAIN

II.1 Deskripsi Tapak

II.1.1 Kriteria Tapak

Lahan yang dipilih terletak di Jl. Samudra, Kecamatan Ratu Samban, Kota Bengkulu. Lahan merupakan *sport center*, namun tidak berfungsi secara maksimal karena keadaan fasilitas yang tidak bagus. Selain itu fasilitas penunjang kegiatan pada sport center tersebut tidak memadai. Alasan dalam pemilihan lokasi lahan adalah:

- Lokasi harus strategis, yaitu sebagai pusat keramaian, sering dilewati oleh masyarakat dan benar-benar mudah dijangkau oleh masyarakat
- Lokasi berada pada daerah yang intensitas aktivitas diluar ruang cukup tinggi, khususnya aktivitas olahraga
- Lahan yang berfungsi sebagai ruang publik yang tidak optimal
- Lahan sesuai dengan peta peruntukkan kota

II.1.2 Batasan Lahan

Luas lahan : 8,000 m² dengan batasan:

Utara : gedung seni, kawasan permukiman

Selatan : Jl. Samudra, pantai Panjang



Gambar II.1 Lokasi site di Jl. Samudra

Sumber: Google Earth



Gambar II.2 Peta peruntukkan kota Bengkulu

Sumber: Bappeda kota Bengkulu



Gambar II.3 Dokumentasi kondisi site eksisting

Timur : kawasan permukiman

Barat : Restoran 'Tris'

II.1.3 Potensi Lahan

- Letaknya yang strategis, dan sering dilewati, digunakan sebagai jalur pintas masyarakat dalam menuju pusat kota.
- Mudah diakses oleh pengunjung. Berada dekat dengan objek wisata, yaitu pantai Panjang, yang memiliki view indah dan udara yang sejuk.

- Lahan merupakan titik pertemuan dari segala rutinitas urban yang ada

II.1.4 Permasalahan Lahan

- Kurangnya perteduhan yang ada menyebabkan aktivitas di lahan menjadi kurang nyaman.
- Lahan berada dekat pantai sehingga pada siang hari akan terasa sangat panas dan ketika angin kencang kadang membawa pasir pantai ke lahan.

II2 Program Ruang

II.2.1 Rekapitulasi Program Ruang

No	Ruang	Sumber	Standart Luasan	Kapasitas	Luas /unit(m2)
	Fasilitas utama			Total 3850m2	
1	Area sepeda santai	Asumsi			350
2	Arena sepeda <i>offroad</i>	Asumsi			350
3	Arena sepeda BMX dan <i>skateboard</i>	Asumsi			350
4	<i>Jogging track</i>	Asumsi			350
5	Area bermain sepatu roda	Asumsi			350
6	Rental sepeda	Asumsi			350
7	Bengkel sepeda	Asumsi			350
8	Toko aksesoris sepeda	Asumsi			350
9	Toko suku cadang sepeda	Asumsi			350
10	Toko olahraga	Asumsi			350
11	RTH	Asumsi			350

Tabel II.1 Fasilitas utama

No	Ruang	Sumber	Standart Luasan	Kapasitas	Luas /unit(m2)
	Area Parkir			Total 1280m2	
1	Parkir mobil	Asumsi	15m2/unit	50 unit	750
2	Parkir motor	Time Saver Standart	1,7m2/unit	100 unit	170
3	Parkir sepeda	Time Saver Standart	1,3m2/unit	50 unit	65

4	Sirkulasi	Asumsi	30% area		295
	Kantor Pengelola			Total 149m2	
1	Lobby	Neufert	1m2/orang		20
2	Resepsionis	Neufert	1m2/orang		4
3	R.Karyawan	Neufert	2m2/orang		40
4	Toilet karyawan		2m2		20
5	Musholla	Asumsi	1m2/orang		20
6	Sirkulasi	Asumsi	30% area		45
	Servis			Total 358m2	
1	ME		R.Pompa R.Trafo R.Genset R.Tandon Tangga Sirkulasi		300
2	Shaft		Shaft pipa Shaft sampah		10
3	Toilet	Neufert	16m2/unit	3 unit	48

Tabel II.2 Fasilitas pendukung

No	Ruang	Sumber	Standart Luasan	Kapasitas	Luas /unit(m2)
	Foodcourt			Total 1250m2	
1	R.Makan	Time Saver Standart	1,4m2/orang	150 orang	210
2	Dapur	Neufert	40m2/unit	10 unit	400
3	Tenant Makanan	Neufert	20m2/unit	5 unit	100
4	RTH	Asumsi	20% area		300
5	Sirkulasi	Asumsi	30% area		240

Tabel II.3 Foodcourt

BAB III

PENDEKATAN DAN METODA DESAIN

III.1 Pendekatan Desain



Gambar III.1 Public Space book by Stephen Carr

Sumber: google.com

Pendekatan dalam merancang ruang publik ini mengacu pada buku *Public Space* oleh Stephen Carr. Dalam buku ini, sebuah ruang publik harus responsif dalam empat aspek yaitu

comfort (kenyamanan), *relaxation* (relaksasi), *active and passive engagement* (aktivitas aktif dan pasif) dan *discovery* (penemuan).

Menurut Carr (1992), tiga nilai utama yang seharusnya dimiliki oleh ruang publik agar menjadi ruang publik yang baik ialah:

- Ruang yang responsive

Ruang publik di desain dan diatur untuk mengakomodir kegiatan, kebutuhan dan minat penggunanya.

- Ruang yang demokratis

Ruang publik harus dapat digunakan oleh masyarakat umum dari berbagai latar belakang sosial, ekonomi, budaya serta dapat di akses oleh berbagai kondisi fisik manusia tanpa diskriminasi.

- Ruang yang memiliki makna atau arti

Ruang publik harus memiliki keterkaitan atau koneksi antara ruang dan manusia serta dengan konteks sosial, dapat memberikan arti atau makna bagi masyarakat lokal secara individual maupun kelompok. Ruang publik dapat memungkinkan terjadinya peluang untuk pengalaman baru, pandangan baru yang memberi gairah, mendidik dan menyenangkan.

III.2 Metode Desain

Superimposisi adalah teknik dalam mendesain dengan menggabungkan beberapa layer yang berbeda satu sama lainnya ke dalam satu bidang datar. Prosesnya adalah dengan meyatukan ketiga layer dasar

pembentukan geometri titik, garis dan bidang. Penggunaan metode ini digunakan untuk menghasilkan titik-titik pertemuan dari pergerakan pengguna lahan serta akses visual sehingga hasil desain sesuai dengan konteks dan pergerakan yang ada.



Gambar III.2 Pengaplikasian metode desain

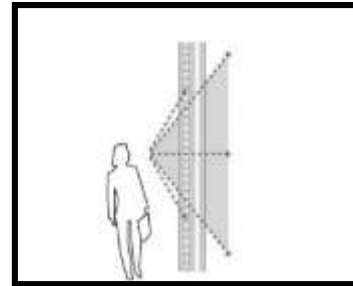
BAB IV

KONSEP DESAIN

IV.1 Eksplorasi Formal

– Konsep Fasad

Karena objek berada dekat dengan salah satu objek wisata di kota Bengkulu yaitu pantai Panjang, maka pemilihan material fasad bangunan menjadi salah satu elemen penting untuk memaksimalkan *view* yang masuk ke dalam bangunan.



Gambar IV.1 Konsep fasad

Sumber: google.com



Gambar IV. 2 Konsep fasad dari dalam bangunan



Gambar IV.3 Konsep jalur sepeda

Sumber: google.com



Gambar IV.4 Desain ramp utama



Gambar IV.5 Desain area bermain sepeda santai

– Konsep Bentuk

- Dalam tata letak ruang pendasaran dalam zonasi dipengaruhi oleh penggabungan layer dalam metode superimposisi. Hal ini juga dipengaruhi oleh fungsi ruang dan kebutuhan ruang itu sendiri.
- Jalur sepeda dibentuk dengan alur yang dapat mentrigger pengguna untuk terus bergerak dan bersepeda.

- Terdapat tiga area bermain sepeda, menggunakan material dan bentukan yang berbeda pada setiap arena. Pertama *track* untuk jenis sepeda gunung, dibuat dari tanah dengan kontur menyerupai pegunungan. Arena sepeda BMX dan skateboard terbuat dari

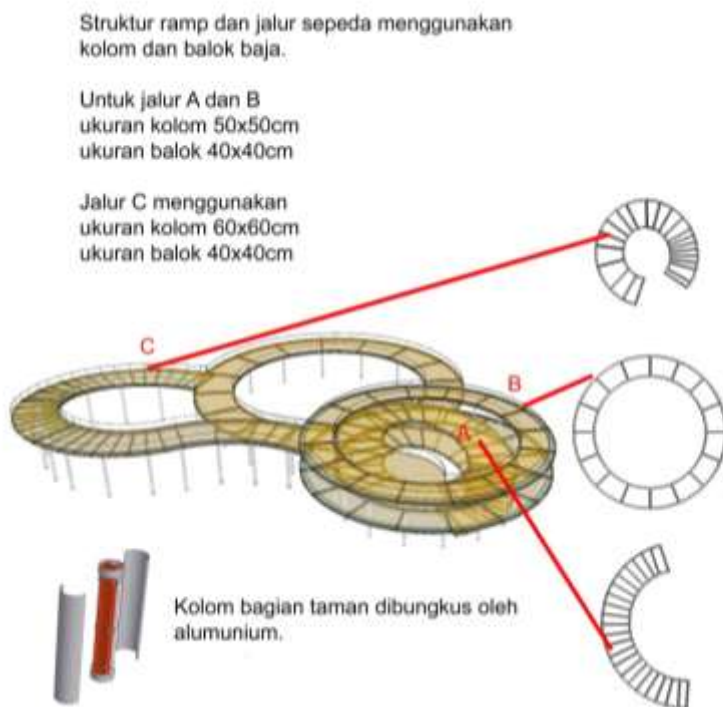


Gambar IV. 6 Desain arena sepeda offroad dan ramp utama

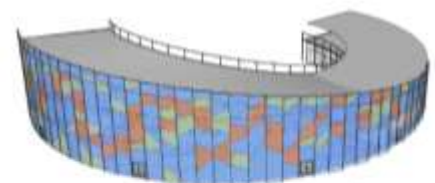
beton campuran. Untuk arena sepeda santai terbuat dari aspal. Perbedaan penggunaan materi

IV.2 Eksplorasi Teknis

- Sistem Struktur



ukuran kolom 50x50cm dengan bentang 5m
Ukuran balok 40x40cm



Bangunan utama menggunakan curtain wall

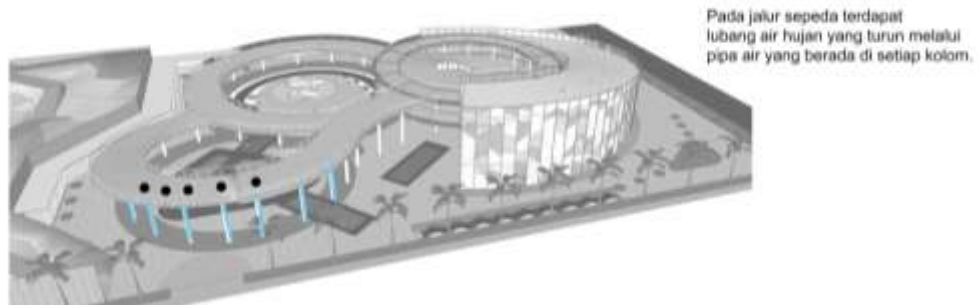
STRUKTUR

Gambar IV.7 Sistem struktur

- Utilitas

Ramp merupakan *vocal point* dalam obyek desain. Pada ramp terdapat bolongan kecil untuk mengalirkan air hujan menuju pipa yang di letakkan di setiap kolom yang menyanggah ramp. Pipa dan kolom ini di bungkus oleh

ACP. Selain bertujuan untuk estetika juga untuk melindungi pengguna dari bahaya kerasnya kolom baja.



Gambar IV.8 Sistem air hujan

(halaman ini sengaja di kosongkan)

BAB V

DESAIN

V.1 Eksplorasi Formal



Gambar V. 1 Site plan

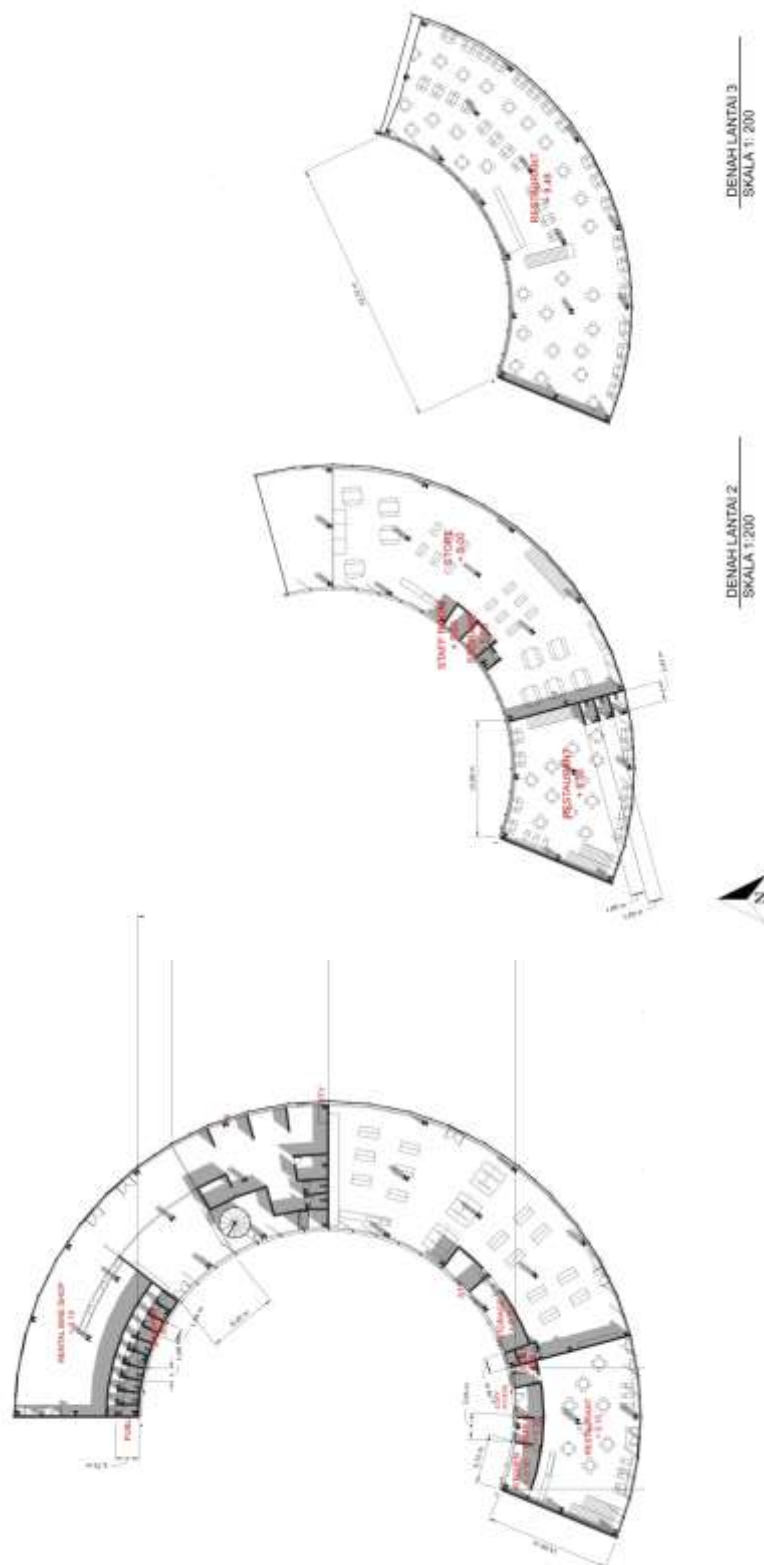


TAMPAK UTARA
SKALA 1:400



TAMPAK SELATAN
SKALA 1: 400

Gambar V. 2 Tampak utara dan selatan



Gambar V. 3 Denah



POTONGAN
SKALA 1: 400



Gambar V. 4 Potongan



Gambar V. 5 Tempat duduk pengunjung



Gambar V. 6 View dari tempat duduk pengunjung



Gambar V. 7 View area menuju ramp



Gambar V. 8 Area sepeda santai dan entrance



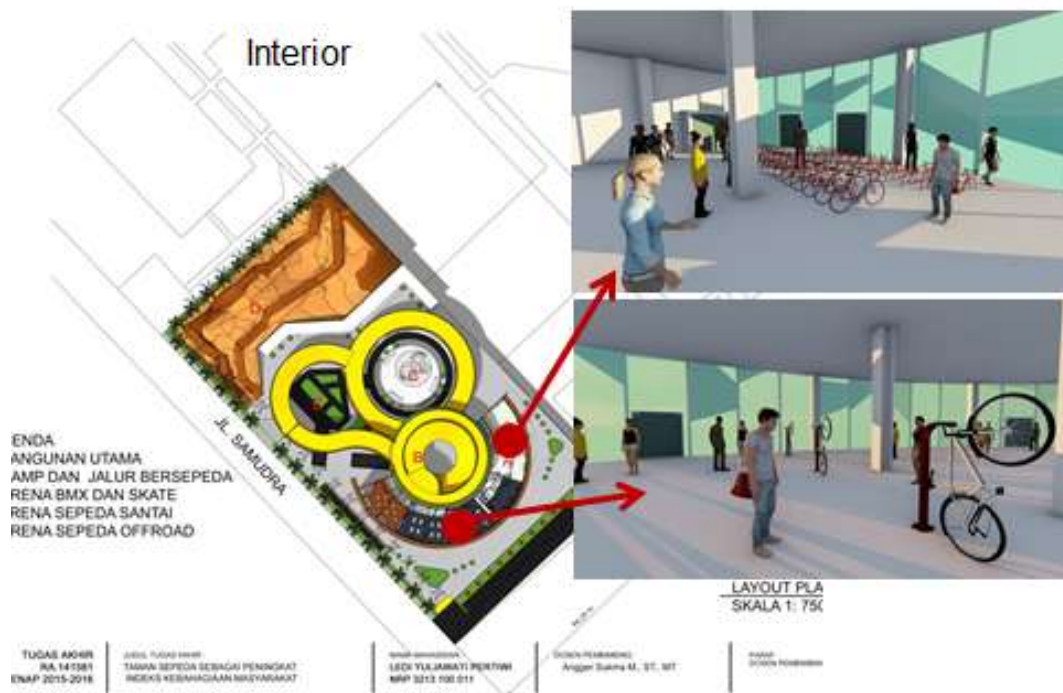
Gambar V. 9 View dari pedestrian way



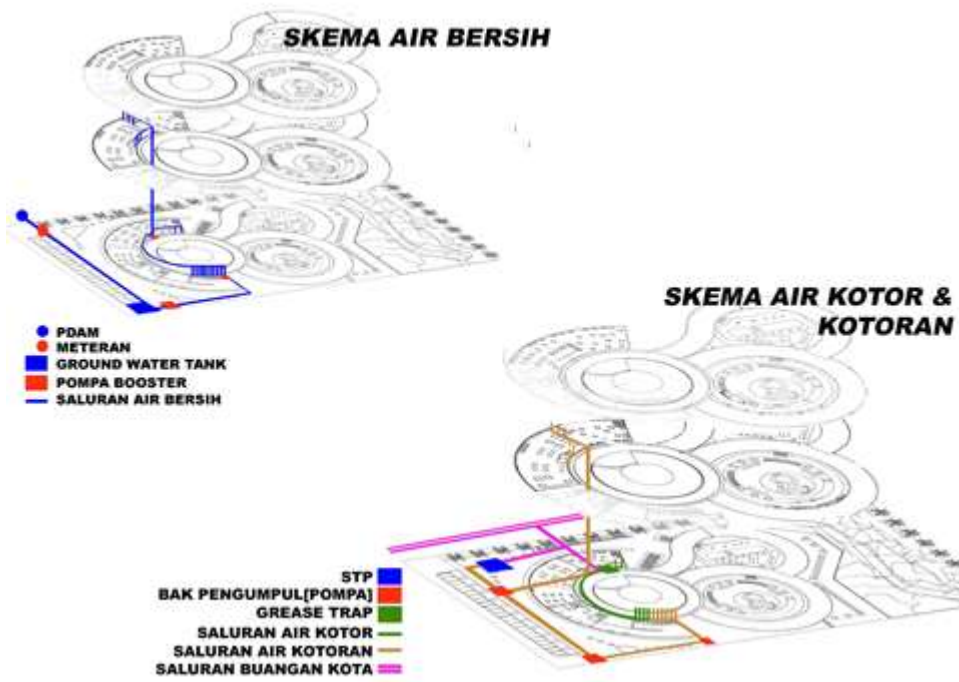
Gambar V. 10 Pintu masuk 1



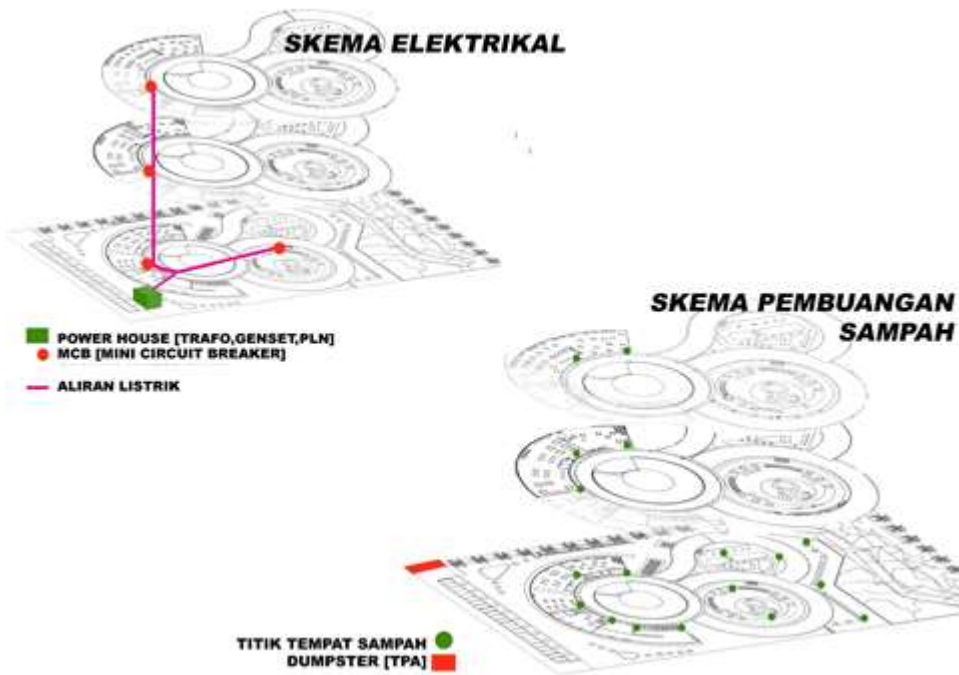
Gambar V. 11 Pintu masuk 2



Gambar V. 12 Detail interior rental sepeda dan bengkel



Gambar V. 13 Skema utilitas a



Gambar V. 14 Skema utilitas b

(halaman ini sengaja di kosongkan)

BAB VI

KESIMPULAN

Dari hasil analisa dan survey yang telah dilakukan, indeks kebahagiaan masyarakat dapat ditingkatkan dari berbagai macam bidang. Dalam arsitektur dengan membuat ruang publik dapat membantu mensejahterakan masyarakat yang ada. Karena fungsi ruang publik yang dapat digunakan sebagai tempat rekreasi, *refreshing*, berolahraga, bersosialisasi dan kegiatan lainnya. Kegiatan ini yang memberikan efek emosi kebahagiaan kepada manusia.

Di kota Bengkulu, masyarakat memiliki kesadaran akan pentingnya ruang publik. Namun sayangnya jumlah ruang publik di Bengkulu masih sangat minim. Bahkan ruang publik yang ada sangat tidak terawat dan tidak memiliki fasilitas yang memadai. Ruang publik sendiri diciptakan harus sesuai dengan kebutuhan yang ada. Hasil survey keseharian yang dilakukan oleh penulis mendapatkan bahwa masyarakat kota Bengkulu gemar bersepeda. Obyek arsitektur yang berupa taman sepeda dirancang agar nantinya masyarakat menggunakan taman tersebut sebagai tempat mereka berkumpul dan bermain. Harapannya obyek arsitektur akan menjadi penyelesaian masalah terkait isu. Dengan hasil belajar dari sumber literatur, bimbingan, analisa survey kebutuhan dengan pendekatan mengenai ruang publik yang baik dan melakukan eksplorasi desain melalui metode superimposisi hingga akhirnya menghasilkan desain arsitektur Taman Sepeda Sebagai Peningkat Indeks Kebahagiaan Masyarakat Kota Bengkulu.

(halaman ini sengaja di kosongkan)

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Montgomery, Charles. (2012), *The Happy City: Transforming Our Lives Through Urban Design*, Penguin, London.
- [2] Carr, S., and Francis, M., (1992), *Public Space*, Cambridge University Press, Cambridge.
- [3] <http://thehappycitylab.com/wp-content/uploads/2015/03/Editable-Urbanism-Report.pdf>
- [4] Unknown. Enrique Penalosa. (Online). Tersedia:
https://en.wikipedia.org/wiki/Enrique_Pe%C3%B1alosa
- [5] Dianing Primanita. 30 September 2015. *Menuju Ruang Publik Kota yang Berkelanjutan*. (Online). Tersedia:
http://www.kompasiana.com/yume_thedreamer/menuju-ruang-publik-kota-yang-berkelanjutan_560abf9d4523bd751643bd4d
- [6] <http://stevenspoint.com/index.aspx?NID=437>

